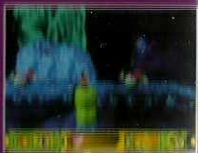
Namco Arcade Stick

Creato per i giocatori arcade più esigenti, Arcade Stick costituisce un'alternativa più duratura al classico controller. Perfetto per giochi di lotta, sparatutto e tutti i giochi PlayStation®, Arcade Stick ti fa provare l'emozione dei giochi arcade direttamente a casa tua. Cerca altri giochi recanti la seguente icona:

Optional Controller
SLEH-0004

www.playstation-europe.com

SCES-01187

711719722427

PlayStation

PAL

KLONOA™
Door To Phantomile

namco®

SONY

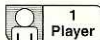
PlayStation®

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

1 Player
Memory Card 1 block
Optional Controller SLEH-0004

SCES-01187

Che strano...

Alcune volte non riesco a ricordare i miei sogni, Sebbene sia sicuro di avere sognato.

Dove finiscono questi sogni?

Però ricordo questo sogno

Come se fosse riflesso in uno specchio...

ITALIANO

La Storia

Phantomile è un mondo molto, molto lontano. A Phantomile si narra una vecchia leggenda, secondo la quale l'energia generata dai sogni della gente viene raccolta nel mitico Regno della luna e utilizzata per dare forma al mondo. La leggenda sostiene che sia questo il motivo per cui non possiamo ricordarci i sogni che sappiamo di avere fatto.

Klonoa, che viveva nel Villaggio del vento Breezegale, un giorno fu svegliato dalla orribile visione di una navicella che precipitava sulla Collina della campana e di un'ombra scura ed inquietante che scendeva dall'alto. Stranamente, Klonoa riusciva a ricordare questo sogno anche con il passare del tempo.

E un giorno successe davvero. Una navicella si schiantò veramente sulla Collina della campana.

"Proprio come nel mio sogno" Klonoa pensò, mentre l'attimo di paura iniziale fu superato dalla grandissima curiosità.

"Andiamo, Klonoa!" urlò Huepow, lo Spirito dell'anello. Huepow grande amico di Klonoa sin dall'infanzia. Emozionati come non mai, Klonoa e Huepow corsero fuori a vedere cosa li stava aspettando.

Un Mondo D'Avventura

Molto tempo fa, quattro Spiriti dominavano Phantomile. Lo Spirito del vento, lo Spirito degli alberi, lo Spirito dell'acqua e lo Spirito della luna. Lo Spirito della luna raccoglieva l'energia generata dai sogni della gente e la utilizzava per dare forma al mondo. Gli altri Spiriti mantenevano la pace nel mondo utilizzando gli speciali poteri del vento, degli alberi e dell'acqua che gli erano stati assegnati.

Ma un bel giorno, uno Spirito delle tenebre si ribellò. Era geloso dei poteri onnipotenti dello Spirito della luna che potevano creare qualunque cosa nell'universo. Gli Spiriti unirono le loro forze e affrontarono lo Spirito delle tenebre. Sebbene all'inizio la forza imponente dello Spirito malvagio ebbe la meglio sugli altri Spiriti, alla fine fu sconfitto e scovato dalle forze della luce. La guerra imperversò per 100 giorni e alla fine lo Spirito delle tenebre fu imprigionato.

Dopo la guerra, lo Spirito della luna decise di scomparire per evitare che una simile guerra potesse ripetersi in futuro. Ora, lo Spirito della luna apparirà solo se gli Spiriti del vento, degli alberi e dell'acqua decideranno di richiamarlo di comune accordo. Quindi, il potere dei sogni è nascosto per sempre, lontano sulla terra dei sogni.

IMPORTANTE: tutti i fotogrammi del manuale si riferiscono alla versione inglese del gioco.

Allestimento

Allestisci la PlayStation® in base alle istruzioni del manuale relativo. Inserisci il disco di KLONOA™ e chiudi il coperchio vano disco. Accendi la PlayStation® premendo il tasto ACCENSIONE. Si raccomanda di non inserire o rimuovere periferiche o memory card quando l'interruttore è acceso. Assicurati che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card prima di iniziare a giocare.

Come Iniziare una Partita

Selezione Modalità

Premi il tasto AVVIO quando appare la videata di testa e saranno visualizzate le seguenti opzioni: **NEW GAME (NUOVA PARTITA)** ti consente di cominciare dall'inizio della storia (vedi più avanti). **CONTINUE (CONTINUA)** ti consente di caricare una partita precedentemente salvata su una memory card. Utilizza i tasti direzionali per evidenziare un'opzione ed il tasto X per confermare la selezione.

Utilizzo di una Memory Card

Questo gioco utilizza un blocco sulla memory card. Ogni blocco contiene 3 file ed ogni file può contenere fino a quattro partite salvate. Assicurati che ci sia almeno 1 blocco libero sulla memory card prima di iniziare a giocare.

New Game

Prima di tutto, seleziona un file da utilizzare sulla videata della **MEMORY CARD.** Se ci sono già 3 file, selezionane uno su cui scrivere sopra. Dopo di che, invia il tuo nome sulla videata di invio **DEL NOME.** Dopo avere inviato il nome, seleziona ENTER (INVIA) e poi conferma selezionando OK o rinomina il file selezionando CANCEL (ANNULLA). La partita comincerà dopo che avrai impostato le opzioni sulla videata **DELLE OPZIONI.**

Memory Card Screen

Name Entry Screen

Comandi del Menu

Tasti direzionali	Evidenziano un'opzione/lettera sulla videata di invio del nome.
Tasto X	Conferma selezione/invio di una lettera sulla videata di invio del nome.
Tasto △	Ritorna alla videata precedente/Cancella lettera precedente sulla videata di invio del nome.
Tasto AVVIO	Conferma (va direttamente a **END (FINE)** sulla videata di invio del nome).

Riprendere una Partita Precedentemente Salvata:

prima di tutto, seleziona un **FILE** dal fondo della videata. Al centro della videata appariranno delle informazioni sulle partite salvate. Seleziona la partita salvata che desideri caricare. Selezionando l'icona **OPTIONS (OPZIONI)** sul margine sinistro della videata apparirà la videata **DELLE OPZIONI** (vedi più avanti).

Options

Dopo avere inviato il tuo nome sulla videata di invio **DEL NOME** o avere selezionato **OPTIONS** sulla videata della **MEMORY CARD,** apparirà la videata **DELLE OPZIONI.** Puoi scegliere le impostazioni che desideri modificare utilizzando i tasti direzionali per evidenziare i menu delle opzioni in fondo alla videata e premendo il tasto X per aprire a turno ogni menu.

Controls (Comandi):

puoi scegliere fra tre diverse impostazioni del Controller. Premi il tasto X per accedere alle 3 impostazioni. Visualizza le impostazioni premendo i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA e scegli le impostazioni premendo il tasto X.

Adjust Screen (Regola Videata):

quest'opzione ti consente di allineare la videata di gioco sullo schermo TV. Utilizza i tasti direzionali per spostare la cornice quadrata del display di gioco sullo schermo TV. Premi il tasto X per eseguire le regolazioni. Premi il tasto □ per ritornare alle impostazioni predefinite.

Sound (Sonoro):

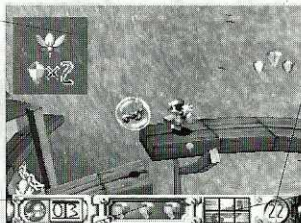
utilizza quest'opzione per impostare la musica e gli effetti sonori del gioco su **STEREO** o **MONO.** Seleziona in base al tipo di Tv utilizzato. Utilizza i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA per scegliere **STEREO** o **MONO** e premi il tasto X per confermare la selezione.

End:

quando hai terminato di apportare le modifiche, seleziona **END.** Uscirai dalla videata delle opzioni dopo aver confermato le modifiche e salvato le impostazioni.

Videata di Gioco e Regole

Videata Normale

The Mirror Spirit (Spirito dello specchio)
È visualizzato temporaneamente quando liberi lo Spirito dello specchio.

Number of Klonoas Remaining (Numero di Klonoa residui)

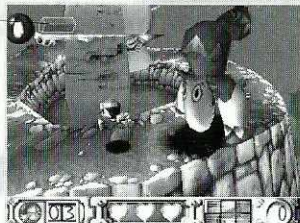
Klonoa's Health (Salute di Klonoa)
Ci sono 2 livelli per ogni cuore, per un totale di 6 livelli.

Dream Stone Counter (Contatore Pietra dei sogni)
Indica il numero di pietre dei sogni raccolte nel livello attuale. Puoi aggiudicarti un Klonoa extra raccogliendo 100 pietre.

Number of Phantomilians Rescued (Numero di Phantomilian salvati)
Indica il numero di Phantomilian salvati dagli incubi nel livello attuale.
Ci sono sei Phantomilian da salvare in ogni livello.

Item (Oggetto)
Visualizza chiavi o qualsiasi altro oggetto speciale in tuo possesso.

Videata del Nemico di Fine Livello

Boss's Health (Salute del nemico di fine livello)
Puoi sconfiggere un nemico di fine livello vuotandone l'indicatore della salute. La quantità di danni che puoi causare ad ogni attacco dipende dal nemico di fine livello affrontato.

Regole

1. Le avventure di Klonoa sono divise in 6 visioni, ognuna delle quali è composta da 2 parti. Affronterai un nemico di fine livello alla fine della seconda parte.
2. Il livello di salute di Klonoa diminuirà di un livello ogni volta che toccherà un nemico o verrà attaccato. Klonoa morirà quando il livello di salute sarà vuoto.
3. Perderai sempre un Klonoa cadendo in un buco, indipendentemente dal livello di salute posseduto.
4. Quando Klonoa muore e non ce ne sono altri a disposizione, sarà **VISION OVER (FINE DELLA VISIONE).**
5. Klonoa può riacquistare salute raccogliendo un **cuore.** Klonoa riacquista tutta la sua salute dopo aver completato ogni parte.
6. Se Klonoa raccoglie 100 **pietre dei sogni** o un 1 UP, il numero di Klonoa residui aumenterà di un'unità.

Menu di Pausa

Premendo il tasto **AVVIO** durante il gioco, apparirà il **menu di pausa.** Puoi selezionare utilizzando i tasti direzionali e confermare con il tasto X.

CANCEL (ANNULLA): annulla la pausa e ritorna al gioco.
RETRY (RIPROVA): ferma la partita in corso e la riavvia dall'inizio della visione.
QUIT (ABBANDONA): ferma la partita in corso e ritorna alla videata di testa.

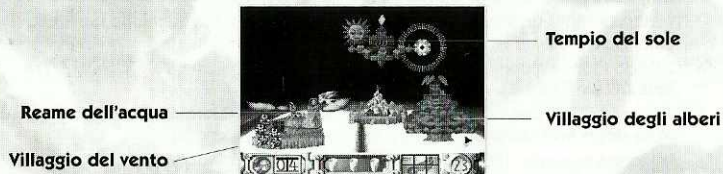
Finestra della Storia

Questa è la videata dove i personaggi del gioco possono parlare tra loro. Quando parlano, puoi scoprire informazioni utili e importanti, per cui non trascurarli! Il successo della tua avventura potrebbe dipendere da loro!!!

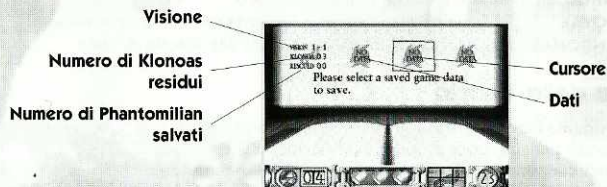
COMANDI

Tasto X — Prossimo messaggio.
Tasto O — Avanzamento veloce di un messaggio.
Tasto AVVIO — Avanza leggermente premendo una volta. Saltalo completamente premendo velocemente per due volte.

Mappa del Mondo

Questa videata viene visualizzata ogni volta che termini un livello. Su questa videata, tutti i Phantomilian salvati suonano una canzone. Se salvi molti Phantomilian nei villaggi e nei reami, la musica che suonano sarà più allegra.

Premi il tasto X o **AVVIO** per accedere alla videata di salvataggio.

Videata di Salvataggio

Dopo aver visualizzato la videata della mappa del mondo, potrai salvare la partita in corso sulla memory card. Scegli il luogo in cui salvarla utilizzando il cursore.

Continua

Puoi continuare la partita utilizzando la funzione **CONTINUE (CONTINUA)** anche quando hai perduto tutti i Klonoa. Puoi utilizzare **CONTINUE** tutte le volte che lo desideri. Se selezioni **QUIT,** la partita termina.

COMANDI

Tasti direzionali — Evidenziare un'opzione
Tasto AVVIO/X — Confermare la selezione

Utilizzo del Controller

Tasti direzionali: spostare Klonoa.

Sinistra:
camminare a sinistra.

Destra:
camminare a destra.

Su:
voltarsi verso lo sfondo; attraversare una porta.

Giù:
voltarsi in avanti.

Saltare

Premendo il tasto X o Δ Klonoa salterà.*

Se tieni premuto il tasto X o Δ mentre sta atterrando dopo un salto, Klonoa sbatterà le orecchie e rimarrà sospeso per un po' in aria. Può sbattere le orecchie in questo modo solo una volta per ogni salto. Tuttavia, può sbattere le orecchie ancora una volta dopo essere stato colpito o dopo essersi separato da un Tepon (vedi la sezione **NEMICI** più avanti nel manuale). Ma fai attenzione poiché non può sbattere le orecchie quando sta afferrando un avversario.

* Queste sono le impostazioni predefinite del controller. Possono essere modificate sulla videata **OPTIONS.**

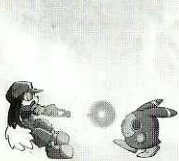
Klonoa può spostarsi a sinistra oppure a destra e voltarsi in avanti o indietro mentre salta. Può anche attaccare durante un salto.

Premi il tasto X o Δ per saltare.

Tenendo premuto il tasto X o Δ mentre ricade...

... Klono potrà sbattere le orecchie e rimanere in aria.

Attaccare

Premendo il tasto □ o O sparerai un proiettile di vento dall'anello di Klonoa. Quando esegui questa mossa vicino ad un nemico, Klonoa può afferrarlo e gonfiarlo. Puoi anche attaccare nemici sullo sfondo o in primo piano. Puoi gonfiare dei nemici giganti, ma non potrai afferrarli. Fai attenzione poiché non puoi gonfiare o afferrare i nemici di fine livello.

Premi il tasto □/O per lanciare il proiettile di vento.

Se il proiettile di vento va a segno, afferrerai il nemico.

Premendo nuovamente il tasto □/O lancerai il nemico.

Il nemico lanciato colpirà qualche oggetto o esploderà dopo essere volato lontano.

Doppio Salto

Quando afferri un nemico, è possibile saltare due volte più in alto saltando sul nemico. Premi il tasto X o △ mentre salti o ricadi per eseguire un doppio salto.

Questo doppio salto consente a Klonoa di saltare più in alto rispetto ad un salto normale.

È anche possibile calciare il nemico verso il basso per attaccare nemici sottostanti.

Puoi afferrare un altro nemico durante un doppio salto e saltare ancora più in alto!

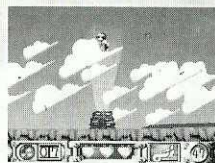
Afferrare un nemico

Premi il tasto X/△ per saltare. Mentre sei in aria, premi nuovamente il tasto X/△...

...per eseguire un doppio salto. Il nemico verrà calciato verso il basso.

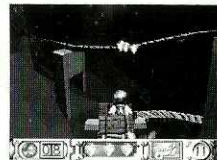
Puoi utilizzare questa tecnica per attaccare nemici sottostanti.

Cosa Troverai

Troverai diverse cose nel corso dell'avventura. Eccone alcune.

Erba-Ventilatore

È una pianta che sprigiona una raffica di vento verso l'alto ad intervalli regolari. Puoi cavalcare il vento per saltare più in alto e raggiungere luoghi normalmente non raggiungibili.

Cabinovie

Alcune sono in continuo movimento, altre si spostano automaticamente quando Klonoa ci sale sopra mentre altre sono alimentate da una qualche fonte di energia.

Vagone

Un vagone inizia a muoversi immediatamente quando Klonoa ci sale sopra. Puoi spostarti sul tetto del vagone senza preoccuparti di cadere.

Porte Chiuse a Chiave

Le porte chiuse a chiave si aprono quando possiedi una chiave. Devi disporre di una chiave per ogni porta.

Foglie

Le foglie sono costantemente sbattute dal vento e sono instabili. È facile caderci sopra, per cui fai attenzione!

Interruttori

Quando colpisci un interruttore con un proiettile del vento o ci scaraventi contro un nemico, il suo colore cambierà ed accadrà qualcosa.

Piattaforma di Salto

Puoi saltare veramente alto se premi il tasto di salto al momento giusto quando metti piede su una di queste.

Tronchi Rotolanti

Girano lentamente, per cui puoi cadere se ti fermi. Puoi saltare per regolare la posizione sul tronco.

Oggetti

Ci sono molti oggetti che possono aiutare Klonoa nella sua avventura.

Oggetti Raccolti Toccandoli

Klonoa può raccogliere questi oggetti semplicemente toccandoli.

Pietra dei sogni verde (piccola)
Puoi guadagnare 1 Klonoa quando raccogli 100 pietre.

Pietra dei sogni blu (grande)
Vale 5 pietre dei sogni piccole.

Chiave
Ci sono alcune porte che non puoi aprire senza una chiave.

Cuore (piccolo)
La salute di Klonoa viene ripristinata di 1 livello.

Cuore (grande)
La salute di Klonoa viene ripristinata di 3 livelli.

1 UP
Aumenta il numero di Klonoa a disposizione di 1 unità.

Oggetti Raccolti Durante L'Attacco

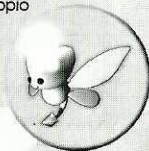
Klonoa può raccogliere questi oggetti colpendoli con il proiettile di vento o con un nemico catturato.

Prigionieri Phantomilian
Queste sfere contengono Phantomilian prigionieri degli incubi. Una spaccatura nell'equilibrio dei sogni causò agli incubi di iniziare a sognare i loro stessi sogni. Questa catena di sogni intrappolò gli sfortunati Phantomilian. Il numero di persone che salverai, influenzerà la musica suonata in sottofondo sulla mappa del mondo visualizzata quando termini un gruppo intero di visioni.

Orologio della memoria
Se Klonoa muore, può iniziare dall'ultimo posto in cui ha raccolto un orologio. Tutti gli oggetti che Klonoa possedeva a quel punto verranno ripristinati.

Uovo di Ngapoko
Quando colpisci questo uovo con un nemico catturato, sboucherà fuori qualcosa.

La Leggenda Dello Spirito Dello Specchio
C'era una volta uno Spirito dello specchio cui piaceva fare degli scherzi. Lo Spirito raccoglieva delle cose e le metteva di fronte allo specchio. Questo confondeva la gente poiché il riflesso degli oggetti era il doppio rispetto alla loro dimensione reale. Poi, un giorno lo Spirito dello specchio ottenne un doppio riflesso del sole ed eliminò la notte. La gente non poteva dormire o sognare poiché la notte non esisteva più. Questa volta lo Spirito aveva superato ogni limite con i suoi trucchi. Gli Spiriti erano talmente arrabbiati che imprigionarono lo Spirito dello specchio.

Lo Spirito Dello Specchio
Quando colpisci questa sfera, appare lo Spirito dello specchio. Mentre lo Spirito è visibile, le pietre dei sogni brillano. Ogni pietra che raccoglierai in questo momento avrà un valore doppio rispetto a quello di una pietra normale.

Visioni

A che tipi di avventure andrà in contro Klonoa nel suo viaggio? Eccone alcune.

VISION 1-1 (VISIONE 1-1) L'inizio della tempesta - Breezegale, il villaggio del vento
Klonoa et Huepow se dirigent au départ vers le vaisseau échoué sur la colline de Bell. En chemin, ils rencontrent Balue le maçon, qui leur raconte la légende de Phantomile.

VISION 1-2 (VISIONE 1-2) La Diva e lo Spirito delle tenebre - Miniera di Gunston
Attraversa la miniera di pietre luccicanti e continua verso la Collina della campana. Utilizza il vento per saltare le buche durante il tragitto. Ci sono delle strane creature sulla collina e non hanno certamente un aspetto amichevole!

VISION 2-1 (VISIONE 2-1) Nel profondo della foresta morente - Forlock, il villaggio degli alberi
I due si affrettano verso il villaggio degli alberi per avvertire Granny del pericolo. Ma Joka la raggiunge per primo! Nuovi tipi di mostri appaiono uno dopo l'altro, per cui fai attenzione!

VISION 2-2 (VISIONE 2-2) Oltre la cascata contraria - Il regno di Jugpot
Klonoa e Huepow si dirigono verso il Regno dell'acqua poiché il passaggio attraverso la foresta morente era bloccato. Dopo aver scalato una cascata altissima, una voce li chiama proprio mentre raggiungono Crustacean Castle.

VISION 3-1 (VISIONE 3-1) Rinascîta della foresta - Forlock, il villaggio degli alberi

Klonoa e Huepow ritornano al villaggio degli alberi per vedere Granny. Se lungo il percorso trovi una guardia forestale legata, portala in salvo.

VISION 3-2 (VISIONE 3-2) L'íngranaggio bloccato - La villa dei macchinari

La casa della nonna è piena di macchinari! Devi stare alla larga dagli ostacoli prima di raggiungere la cima della villa. I passaggi possono confonderti, per cui non perderti!

C'è molto di più nelle avventure di Klonoa. Una sorpresa fantastica ti aspetta alla fine. Fai del tuo meglio!

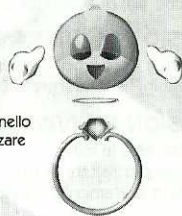
Personaggi

Gli abitanti di Phantomile sono gente semplice amante della pace.

Klonoa

Una creatura spensierata che vive a Breezegale, il villaggio del vento. È conosciuto per le sue lunghe orecchie ed il cappello blu. Corre sempre nei campi con il suo amico d'infanzia, Huepow.

Huepow

Uno Spirito che vive all'interno di un anello caduto dal cielo. Huepow normalmente rimane all'interno dell'anello e aiuta Klonoa ad utilizzare la forza del vento.

Lephise

La diva leggendaria che può cantare Song of Rebirth per riportare in vita il mondo. È stata inseguita da Ghadius, lo Spirito delle tenebre, che vuole alterare i suoi poteri!

Balue

Balue era il capomastro alla miniera di Gunston. Crede nella leggenda di Diva Lephise. Dice che il suo sogno più grande e'quello di andare sul Regno della luna, dove lei vive. È un inguaribile romantico.

King Seadoph

King Seadoph è il re di Jugpot, il regno dell'acqua, l'unico regno residuo di Phantomile. È il custode della sorgente eterna e di alcuni dei segreti di Phantomile.

Granny

Granny è la persona più vecchia di Forlock, il villaggio degli alberi. Vive in una villa piena di macchinari nascosti in cima ai rami del grande albero sacro posto al centro del villaggio. Come Grandpa, lei conosce alcuni dei segreti del mondo.

Grandpa

Grandpa è la persona più vecchia del villaggio del vento. È il guardiano di Klonoa. Uno studioso nato, possiede una vasta conoscenza della storia e leggenda di Phantomile.

Nemici

Ghadius, lo Spirito delle tenebre

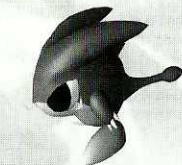
Ghadius è uno Spirito delle tenebre risvegliatosi dopo un lungo sonno. La sua prigionia nel sonno fu una punizione decretata dagli Spiriti. Ghadius sta tramando di trasformare Phantomile in un mondo di incubi. Controlla il mondo delle tenebre e ha la capacità di teletrasportarsi nello spazio.

Joka

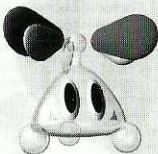
Joka è un servitore fedele di Ghadius che fa del suo meglio per accontentare il suo padrone. Tutto ciò che desidera è che Ghadius si accorga di lui. Tuttavia, c'è qualcosa di strano in lui. Può utilizzare i poteri delle tenebre per un po'.

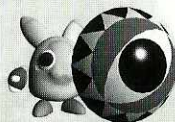
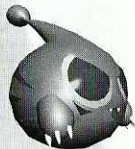
Rongo Lango
Una bestia con una forza straordinaria che può creare pericolose onde d'urto e vibrazioni nel terreno. La sua debolezza potrebbe essere il suo sedere.

Pamela
Pamela è un pesce gigante che custodisce il Crustacean Castle di Jugpot, il regno dell'acqua. Pamela e King Seadoph sono sotto l'effetto di un incantesimo e vengono manipolati da Ghadius. Ma entrambi non sono in realtà malvagi. Sbattili uno contro l'altro per farli risvegliare dall'incantesimo.

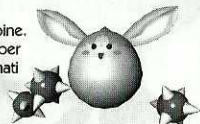
Moo
Queste creature carine vagano infelici lungo il cammino.

Zippoe
Zippoe cerca sempre di inseguire e colpire Klonoa ogni volta che lo vede.

Spiker
Spiker non è colpito da tutti gli attacchi di Klonoa, per cui l'unica cosa da fare è evitarlo.

Tepon
Volteggia nell'aria e va ancora più in alto quando lo gonfi.

Armoured Moo
Il proiettile di vento rimbalza su questo Moo. Per rompergli l'armatura, lanciagli contro degli altri nemici.

Boin
Boin ti viene incontro rimbalzando, ma fai attenzione!

Shielded Moo
Questo Moo ha uno scudo e quindi non puoi attaccarlo di fronte. Saltagli sopra per raggiungere la sua parte posteriore indifesa.

Mewmew
Mewmew semina palle ricoperte di spine. Salta sopra le palle per evitarle e poi avvicinati per attaccare rapidamente!

Giant Moo
Questo Moo ha assorbito pietre dei sogni e si è trasformato in un gigante. Se ci scaraventi contro un nemico, alcune volte le pietre dei sogni schizzeranno fuori.

Boomie
Dopo un certo periodo di tempo, questo nemico pericoloso esplode! Fai attenzione quando inizia ad illuminarsi! Quando un Boomie colpisce un muro, cade giù dritto ed esplode dopo un certo periodo di tempo.

Dabby
Scaglia palle spinose dal suo posteriore. Salta sopra alle palle spinose e attacca!

Glibz
Glibz è un nemico dotato di una doppia pistola cui piace sparare. Attaccalo tra un colpo e l'altro quando sogghigna.

Shellie
Shellie di solito è protetta dalla sua corazza resistente. Attaccala quando riesci a vederne il volto.

Suggerimenti

Ricerca di oggetti:

ci sono degli oggetti che rimangono invisibili fino a quando non vengono toccati da Klonoa. Assicurati di cercare queste cosette carine. È difficile vedere qualcosa che è invisibile, dici tu? Non preoccuparti, poiché puoi vederne le ombre. Cerca di saltare sopra ad un'ombra dall'aspetto sospetto appena la scorgerai per terra.

Utilizza i nemici:

non puoi avere successo in questo gioco senza sfruttare i nemici. Per esempio, il Tepon volteggiante in aria è utile per raggiungere luoghi più alti e Boomie, che esplode dopo un certo periodo di tempo, è indispensabile a risolvere gli enigmi a tempo.

Inoltre, prova a scaraventare dei nemici contro dei luoghi contrassegnati da una X. Questo potrebbe aprirti dei passaggi ed aiutarti ad ottenere oggetti preziosi.

Salvare Phantomilian:

non dimenticarti di portare in salvo i poveri Phantomilian che sono intrappolati negli incubi!!! Ci sono 6 Phantomilian per ogni visione. Se riuscirai a salvarli tutti in ogni parte, accadrà qualcosa. Per scoprire questo segreto devi prima terminare la partita!!!